
PlayStation
Eternal Melody
エターナルメロディ
MEDIAWORKS

Eternal Melody
エターナルメロディ



For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 1ブロック

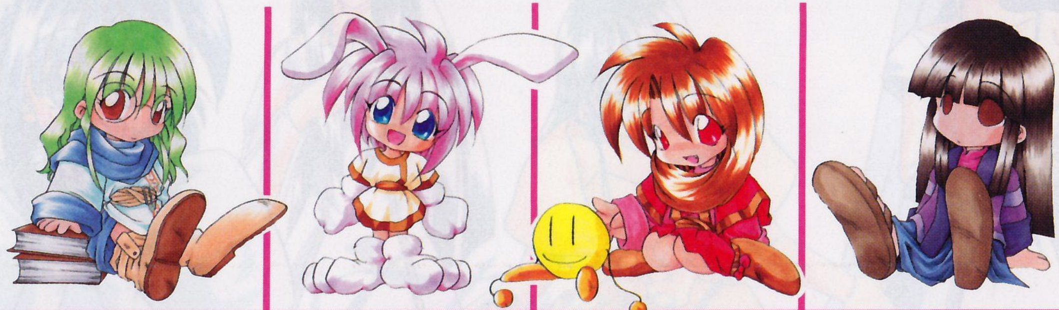
SLPS 00584

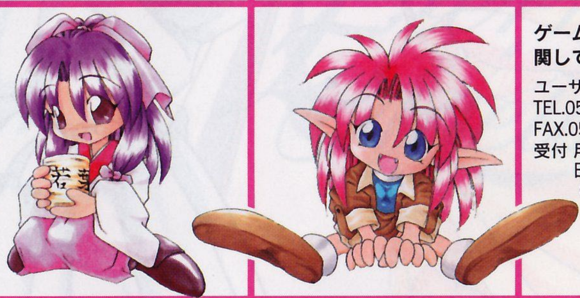




ユーザーサポート♪



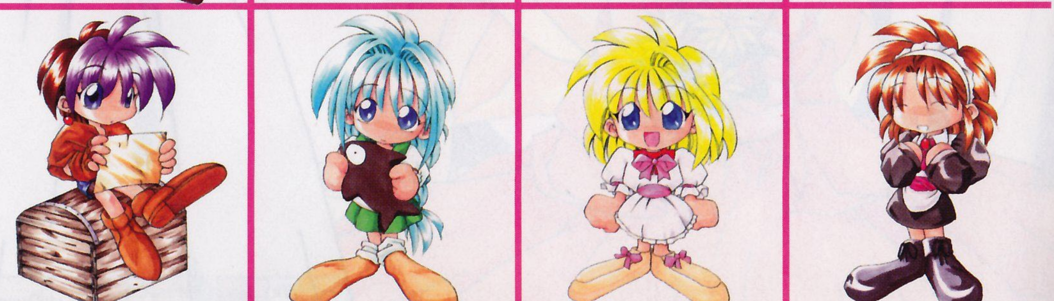




ゲームの内容・トラブルに関してのお問い合わせ先

ユーザーサポート
TEL.052-773-7083
FAX.052-773-1552
受付 月～土13:00～21:00
日・祝10:00～18:00
（12/30～1/3
のぞく）





このページのキャラたちはカラーコピーとかして、シールなどいろいろな加工を楽しんでください。

ごあいさつ

このたびは、(株)メディアワークスのプレイステーションソフト
「EternalMelody」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
ご使用前にこの「解説書」をお読みいただき
正しい使用方法でご愛用ください。
なお、「解説書」は大切に保管して下さい。

Eternal Melody
エターナルメロディ

CONTENTS

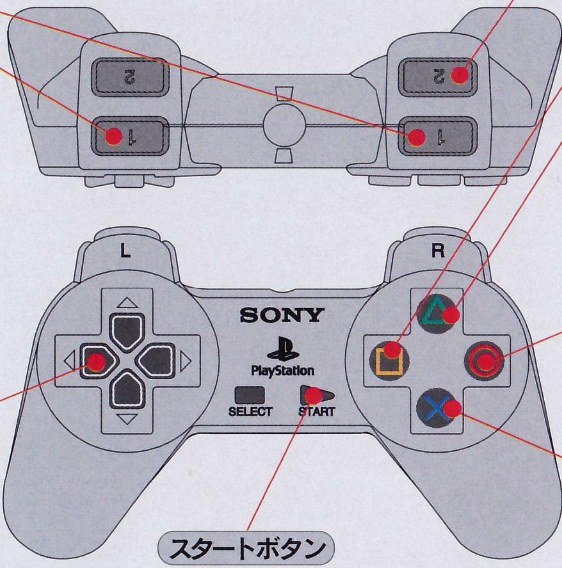
Story

たいした出来事もない、退屈で平穏な日常。
そんなある日、ふと見上げた建設中のビルから、
大きな鉄骨が落ちてきます。「ヤバイ！」
そう思った瞬間、あなたは気を失ってしまいます。
けたたましい声にいやいやながら目を覚ますと、
そこは科学よりも剣と魔法が栄えているファンタジックな世界。
しかもあなたを起こしたのは、突然降ってわいたあなたに
押しつぶされていた小さな妖精だったのです。
フィリーと名乗った妖精は、おそらく何かのはずみでこの世界に
飛ばされてきたのだろうと推測してくれますが、
それ以上のことは何も知りません。
車も電車もないこの世界であなたは途方に暮れてしまいますが、
まだ神様には見捨てられてはいませんでした。
あなたが来るのを予知し、元の世界に戻るための助言を与えようと、
わざわざ足を運んでくれた人物がいたのです。

妖精フィリーの知り合いであり、
世界中を旅してまわっている吟遊詩人ロクサーヌです。
彼はこの世界のどこかに、持つ者の願いを叶えてくれる
「魔宝」というアイテムが存在することを教えてくれます。
今のあなたには、どうやらその「魔宝」を手に入れて
願いを叶えてもらうしか、元の世界に戻る方法はなさそうです。
成り行きで、妖精のフィリーも
その「魔宝」探索につきあってくれることになりました。
あなたは、さらに探索の旅に付き合ってくれる仲間を求めて、
とりあえずフィリーの住んでいる街を訪れることになります。
さあ、いったいどんな個性的な仲間が
あなたを待ち受けているのでしょう？
また、その仲間たちとの冒険の行く末は？
そしてあなたは無事、
元の世界へ帰ることができるのでしょうか…!?



コントローラの使い方



R1ボタン

L1ボタン

スケジュールコマンドの切り替え／プロフィール画面のグラフィックの切り替え／パーティー画面のイベントタイトルスクロールなどに使用します。

方向キー

カーソルの移動／キャラクターの切り替えなどに使用します。

スタートボタン

ゲームスタート／各画面における機能表示などに使用します。

R2ボタン

□ボタン

△ボタン

ゲーム開始部のキャンセルに使用します。
詳しくは8ページをご覧ください。

○ボタン

あらゆる行動の決定に使用します。

×ボタン

あらゆる行動のキャンセルに使用します。



フィリーの一言アドバイス
スケジューラー画面とかでなにかわかんないことがあったら、カーソル(あたしのことね)をわからない部分に動かしてスタートボタンを押してね。ちゃんと教えてあげるからね。

ゲームの始め方･終わり方







●始め方

プレイステーションの本体にディスクを正しくセットして、電源スイッチを入れると、タイトル画面が表示されます。



タイトル画面からスタートボタンを押すと、メニューが表示されます。メニューには「LOAD」「START」「SYSTEM」「DATA BASE」「OPENING」があります。そして冒険のデータがある場合には「LOAD」という文字がハイライトしています。

LOAD 前回のデータで遊ぶとき。これを選ぶとデータ画面に切り替わりますので、読み込むデータを選んで○ボタンを押して下さい。

START 全く初めからゲームを遊ぶとき。

SYSTEM フィリー（カーソル）のスピードやVOICEのON･OFFなどを決定できます。

DATA BASE プロフィール画面やいままで体験した画面を見ることができます。

OPENING オープニングムービーを見ることができます。

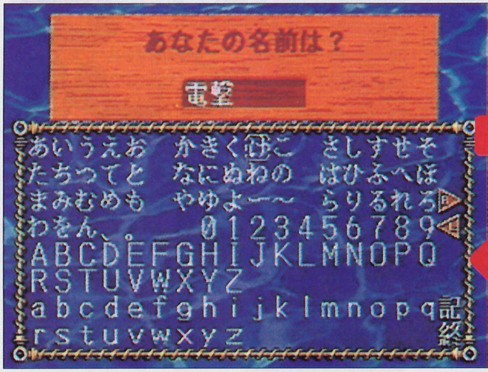


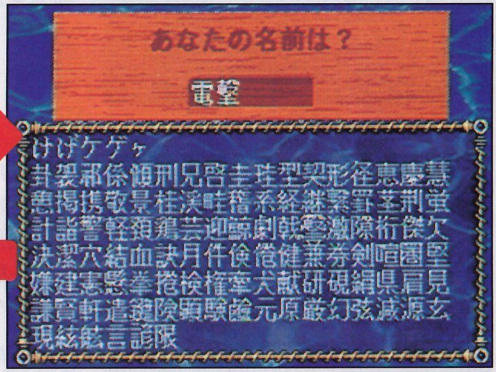


ゲームスタート（名前・パラメーターの入力）

タイトル画面のメニューから「ＳＴＡＲＴ」を選択すると、名前入力画面に切り替わります。ここではあなたの分身となる主人公の名前を入力します。後で行うパーティー名の入力も同様に行います。なお、主人公の名前は5文字以内、パーティー名は8文字以内となっています。

●名前の入力方法

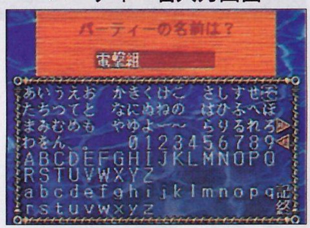




まずこのモードで読み仮名を入力します。方向キーで選択し、○ボタンで決定すると候補選択モードに入ります。ただし、アルファベット・数字・空白はそのまま入力します。文字を間違えたときは×ボタンでキャンセルしてください。入力枠の文字が１文字ずつ消去され、前に詰まります。

入力を終えたら、「終」で決定してください。ただし、１文字も入力されていないときは決定できません。また、文字入力中にスタートボタンを押すことにより、「終」へ飛ぶことができます。

パーティー名入力画面



●パラメーターの入力方法

名前の入力が終わったら、次は主人公の能力値を設定します。
主人公の能力は全部で６項目あります。
各能力の説明をよく読んで設定していきましょう。



各能力値の初期値は、それぞれ150に設定されています。方向キー上下で増減させる能力を選択し、左でパラメータを減らし、右で増やします。ただし、各能力値は最低値が100で最高値が200となっています。
能力値の設定が終わったら、○ボタンを押してください。
最後にもう一度この設定でいいかどうかを聞いてきますので、方向キー上下で選択し、○ボタンを押してください。



筋力 ——力の強さです。白兵戦の攻撃力と防御力に影響を与えます。

器用 ——手先の器用さと集中力です。攻撃の命中率に影響を与えます。

敏捷 ——動作のスピード、素早さです。敵の攻撃をかわす回避力に影響を与えます。

知力 ——頭の回転の速さです。物理魔法の習得と効果に影響を与えます。

信仰 ——信心深さです。神聖魔法の習得と効果に影響を与えます。

魅力 ——人をひきつける力です。精霊魔法の習得と効果に影響を与えます。



仲間との出会い♪

主人公の名前の入力と、能力値の設定が終わったら、
いよいよゲームスタートです。
主人公はまず、ゲームの導入となる「オープニング」で
現実の世界から異世界へと飛ばされてしまいます。
それから妖精のフィリーと吟遊詩人のロクサーヌとの出会いを
経て、最初の舞台であるパーリアの街にやってきます。パーリ
アの街では、冒険を共にする仲間と出会う「出会い編」、出会
った人たちを自分のパーティーに勧誘する「勧誘編」、パーテ
ィーを結成して冒険に出発する「出発編」をこなします。





フィリーの一言アドバイス



このオープニングとか「出会い編」とかって実はキャンセル機能がついてて、□ボタンで1つずつ、△ボタンで編ごと、R2ボタンでいっきに全てを飛ばすことが出来るの。でもパーティーメンバーを集める「勧誘編」は飛ばせないけどね。
よくできてるわよね。さ、仲間も決まったことだし、いよいよしゅっぱ～つ！

■このゲームは街から街へ旅を続けることによって進行します。現在とどまっている街から次の街へ旅をする間に、仲間たちの能力を上げていくために何をさせるかスケジュールを組んでいきます。街に到着したら、アルバイトをしてお金を稼いだり、仲間の１人を誘って遊びに行ったり、ステータスを回復するためミーティングを行ったりします。そして、またスケジュールを組んで次の街に向けて出発……。
基本的にはこれを繰り返してゲームを進行させます。

スケジュールについて



各キャラクターのその移動中のスケジュールや
それに対する費用を決めたり、
パラメーターや状態を見ることが出来ます。



＜スケジューラー画面＞



スケジュールアイコンの選択

まず、画面左上にあるアイコンボックスの中から組み込みたいアイコンを選択します。アイコン選択は、カーソルを任意のアイコンにあわせて○ボタンを押すか、あるいはL1･R1ボタンで次々と切り替わります。

スケジュールの設定

各キャラクターのスケジュールウィンドウにカーソルをあわせて○ボタンを押すと、そのとき選択されているスケジュールアイコンが組み込まれます。主人公以外のキャラクターは、毎回勝手に自分のやりたいコマンドを初期設定してしまいますが、もちろんプレイヤーの判断で変更できます。

お金の設定

スケジュールウィンドウの費用設定枠にカーソルをあわせて、○ボタンで費用を増やし、×ボタンで減らします。費用は10単位で増減します。実際には、設定費用に次の街までの日数をかけた分の費用がかかります。費用は10が基本ですが、費用をかければかけるほどスケジュールの成功率がアップします。

スケジュールの実行



スケジュールの組み込みを終えたら、「GO」のスケジュール実行ボタンを押して街を出発しましょう。



スケジュールについて♪♪



●他画面への移動
ジャンプタグにカーソルをあわせて○ボタンを押すと、ステータス画面・パーティー画面・システム画面に移動することができます。
また、それぞれのジャンプタグは□・△・R2ボタンに対応しており、カーソルをあわせなくても、それらのボタンを押すだけで画面を移動できます。



＜ジャンプタグ＞
クリックすると他の画面に移動します。

＜キャラ情報の切り替え＞
スケジュールウィンドウのキャラクター選択枠（顔アイコン）にカーソルをあわせて○ボタンを押すと、ステータス表示・状態表示・友好度表示・コマンドの得意度表示など、表示されているキャラクター情報が、選択されたキャラクターのものに切り替わります。

＜キャラ情報＞

＜コマンドの得意度＞
選択されているキャラクターの、コマンドに対する得意度です。これはキャラクターの特徴であり、ゲーム終了まで変動しません。

＜所持金ウィンドウ＞
上から順に、現在の所持金・スケジュール実行にかかる総費用・差し引き金額を示しています。

フィリーの一言アドバイス
画面上の項目やアイコンにカーソルをあわせてスタートボタンを押してみて。ホラ、押している間だけヘルプメッセージが表示されるでしょ。
このヘルプ機能は「ステータス画面」「パーティー画面」「システム画面」にもあるから、ぜひ利用してね。使わないとアンタ、ぜったい損するわよ！



＜ステータス画面＞
パーティーメンバーの能力値とお互いの友好度が表示されます。



＜パーティー画面＞
それぞれのパーティーメンバーの現在の状態と冒険の記録が表示されます。
冒険の記録には、パーティーが遭遇したイベント名が随時追加されていきます。イベント名はそのイベントを成功させていれば白で、反対に失敗していれば赤の文字で表示されます。



＜システム画面＞
ゲームのシステムに関するあらゆる設定を行います。
方向ボタンでカーソルをあわせて、○ボタンで設定を行ってください。





ステータス画面、あるいはパーティー画面でＳＤキャラにカーソルをあわせて○ボタンを押すことにより、プロフィール画面に入ります。



＜プロフィール画面＞
この画面ではパーティーメンバーの特徴や性格が表示されます。方向キー上下で項目がスクロールし、左右で表示キャラが変わります。プロフィールの項目はゲーム開始時はほとんどが「？」となっていますが、イベントなどをクリアすることにより徐々に明かされていきます。オール表示を目指しましょう。



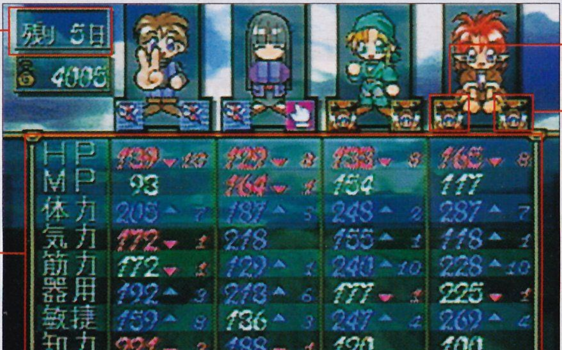
スケジュールの実行について

スケジューラーで「ＧＯ」をクリックするとスケジュールの実行が開始されます。スケジュールは、次の街(目的地)までの日数を○・×ボタンを押して１日ずつ進めていくことにより実行します。
スケジュールの実行には「良い」「普通」「悪い」「休み」の４段階の成功度合いがあり、それぞれの度合いに対応したＳＤキャラが表示されます。成功度合いにより、ステータスの上昇値・下降値が変化します。
スケジュールのコマンドには「予定」と「実行」があり、あらかじめ組んだスケジュールを各キャラクターが必ず守るとは限りません。主人公が嫌われていたり、キャラクター自身の状態によって、勝手に休みをとったり、全然別のスケジュールを実行することもあります。その場合は実際に実行されたスケジュールのアイコンが「実行」枠に書き込まれます。
また、スケジュール実行中には、キャラクターが魔法を覚えたり、ケンカを始めたり、病気になったりすることがあります。それらのキャラクターの状態変化は、その都度メッセージで表示されます。

<スケジュール実行画面>

<残り日数>
次の街（目的地）までの行程の残り日数です。

<ステータス表示>
キャラクターのステータスです。上昇値が青、下降値が赤で表示されます。



<予定コマンド>
スケジューラーで組み込んだコマンドです。

<実行コマンド>
キャラクターが実際に実行したコマンドです。



街での行動



街（目的地）に到着すると、まず３つの選択肢が現れます。方向キー上下で選んで、○ボタンで決定してください。



行動する

目的地での活動を開始します。「遊びに行く」「アルバイトする」「ミーティング」の３つの行動から１つを選択することになります。



次のページへ



休む

何もせず、ゆっくりと休養をとります。

ステータスを見る

ステータス画面に入ります。行動を起こす前にメンバーの状態をチェックしておくとよいでしょう。×ボタンで抜けます。



街での行動

「行動する」を選択すると、次の３つの選択肢が現れます。
方向キー上下で選んで、○ボタンで決定してください。

遊びに行く

キャラクターを１人選んで一緒に遊びに行きます。
相手キャラの喜びそうな場所へ連れて行けば、友好度がアップします。ただし、どこへ行くのにもいくらかの費用がかかります。

アルバイトする

キャラクターを１人選んでアルバイトに出かけます。仕事内容に応じた給料を貰えますが、相手キャラの得意不得意により、給料の額に幅が出ます。また、一定の能力値もアップします。

ミーティング

キャラクターを１人選んで話し合います。ケンカ、自信過剰、自信喪失などのステータス異常を正常に戻します。もともと正常なキャラにはこのコマンドを実行できません。







※これらのコマンドはひとつの街にひとつしか実行できません。

フィリーの一言アドバイス
遊びに行ったりアルバイトやってる最中に、ライバルキャラの妨害が入ることがあるの。妨害されると、一緒に遊びに行ってた相手が怒って帰っちゃったり、アルバイトの給料が貰えなくなったりするから気をつけるのよ!
…といっても、気をつけたからって防げるものでもないんだけどね。あははは。





イベントについて

街から街へ移動してる最中やある一定条件を満たすと登場キャラクターとのイベントが起こることがあります。彼女たちとの会話を進めていくと選択肢によって友好度が変化します。













そのイベントが成功か不成功かはパーティー画面を見るとわかります。



ダンジョン

ダンジョンはボードゲーム形式でライバルキャラと争いながら冒険していきます。





主人公のパーティーの番が回ってくると、まずルーレットを回し、歩数を決定します。ルーレットの右にある「パワーゲージ」により、ルーレットの回転力が決まります。(ライバルパーティーは自動的に行動します。)

スゴロクは画面の右へ右へと進んでいきます。見えないコマは、パーティーの移動により徐々に現れてきます。途中には「1回休み」や「戦闘」などさまざまな仕掛けがあります。残り歩数に関わらず強制的に止められるコマも存在します。
コマの種類は18ページをご覧ください。

主人公のパーティーが分岐点に来ると、イベントが発生してどちらの道を進むかが決まります。
なお、分岐点は歩数に数えられません。





戦闘をしかける
戦闘をしかけない

ライバルパーティーとすれ違ったり、モンスター（BOSSのコマ）に出逢うと戦闘が発生することがあります。ぴったり同じコマに止まると自動的に戦闘が発生しますが、それ以外の場合は戦闘をしかけるかどうかを選択することになります。戦闘に勝つと相手からお金を奪え、さらに１回休みにできます。
詳しくは19ページをご覧ください。



イベント



ダンジョン内の「分岐点」などでイベントが発生することがあります。

仕掛け



自分の番のときに「仕掛けを作る」を選択すると、お金を消費することで罠を仕掛けることができます。

ゴール



右端の方にあるゴールマスへ最初にたどり着いたパーティーが「勝ち」となります。

ダンジョン（コマの種類）



スタート



1回休み



お金がアップ



戦闘



ワープ



通常



トラップ



お金がダウン



ボス



ワープアウト



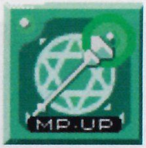
分岐点



イベント



MP回復



ゴール



強制イベント



MP減少



フィリーの一言アドバイス
スゴロク画面でスタートボタンを押すと、パーティーメンバーの体力メーターや、ダンジョンのマップが表示されて便利よぉ〜。特に、マップはライバルパーティーが今どこにいるのかを確認するときに役に立つわ。表示を切りたいときは、もう1度スタートボタンを押してね。でも、いつも表示させとくのが基本よ、き·ほ·ん！



戦闘





各パーティメンバーのHP・MPの状態

戦闘に突入すると、左のような画面に切り替ります。敵のHPがなくなるか、自分のパーティー全員のHPがなくなるまで続きます。
戦闘が終了すると、戦闘不能になったキャラのHPは回復します。



攻撃――敵単体に物理的な攻撃を加えてダメージを与えます。

魔法――敵にダメージを与える「物理魔法」、味方のＨＰを回復する「神聖魔法」、自分の能力を上げる「精霊魔法」の３つがあります。

防御――守りを固めてダメージを減らします。





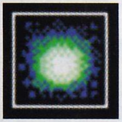
フィリーの一言アドバイス
戦闘中に、ときどき言うことを聞かずに自分勝手な行動をとるヤツっているでしょ。ほら、行動の内容が緑色の文字で表示されるとき！そんなときはそのキャラとの友好度が下がってるのよ。ちゃ〜んと友好度をチェックしてみた方がいいわよ。ま、メンバー全員と仲良くするのはハッキリ言って無理だと思うけどね。





戦闘（魔法リスト）

〈物理魔法〉



エネジー・アロー
エネルギーの矢をぶつけて敵単体に物理的ダメージを与えます。



ヒート・シャワー
頭上から火の粉を浴びせて敵全体に物理的ダメージを与えます。



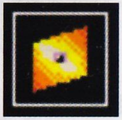
ライトニング・ジャベリン
落雷を起こし、稲妻の槍で敵単体に大ダメージを与えます。



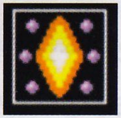
クリムゾン・ナパーム
相手パーティーの中で複数の火球を爆発させ敵全体に大ダメージを与えます。

?
?

〈神聖魔法〉



キュアー・ウェイブ
癒しの波動で味方単体のＨＰを回復します。



キュアー・ライト
癒しの光でパーティーを照らし、味方全体のＨＰを回復します。



ヒーリング・ウェイブ
治癒の波動で味方単体のＨＰを大回復します。



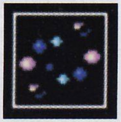
ヒーリング・スフィアー
治癒の光球でパーティーを包み込み、味方全体のＨＰを大回復します。

?
?

〈精霊魔法〉



ウォーター・レストレイション
水の精霊を取り込んで毎ターン術者のＨＰを回復させます。



ウインド・ウイング
風の精霊を取り込んでその翼で術者のすばやさを上げます。



アース・シールド
地の精霊を取り込んで防護壁を作り、術者の防御力を上げます。



フレイム・アーム
火の精霊を取り込んで武器や腕に炎を宿らせ、攻撃力を上げます。

?
?



キャラクター紹介

このゲームに登場して時にあなたを助けてくれたり、時に邪魔をしてくれる登場キャラクターたちです。



リラ・マイム

声：（萩森侚子）

かなり現実的でシビアな性格のシーフ。

種　族	人間
性　別	女
年　齢	16歳
血液型	A型
誕生日	9月25日



フィリー

声：（日高のり子）

主人公を導くおしゃべりな妖精。



紅　若葉

声：（住友優子）

おっとりとしたお嬢様タイプ。ちょっとオッチョコチョイな部分がある。

種　族	人間
性　別	女
年　齢	15歳
血液型	A型
誕生日	6月6日



ティナ・ハーヴェル

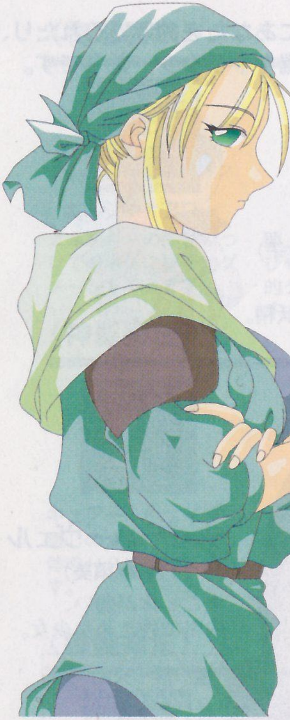
声：（島本須美）

すこし体が弱い、内気で控えめな少女。

種　族	人間
性　別	女
年　齢	19歳
血液型	O型
誕生日	12月19日



キャラクター紹介



カレン・レカキス

声：（青羽美代子）
バンダナがトレードマーク。
世話好きなおねえさんと
いう感じの人好きのする女性。

種　族	人間
性　別	女
年　齢	23歳
血液型	ＡＢ型
誕生日	10月20日



アルザ・ロウ

声：（永島由子）
食いしんぼうで
退屈することが
大っ嫌いな女の子。

種　族	牙人族
性　別	女
年　齢	16歳
血液型	Ｂ型
誕生日	8月3日



楊　雲（ヤンユン）

声：（小山裕香）
影の民の少女。幽霊や
霊魂と話が出来たりする
特殊能力を持つ。

種　族	人間
性　別	女
年　齢	17歳
血液型	Ｏ型
誕生日	2月9日





キャラット・シールズ

声：（渡辺菜生子）

森の半獣人部族の出身。
誰からも好かれる明るい性格。

種　族	フォーウッド
性　別	女
年　齢	15歳
血液型	A型
誕生日	9月24日



ウェンディ・ミゼリア

声：（弥生みつき）

小さい頃にいじめられた経験を持つ
ため人間不信に陥っている少女。

種　族	人間
性　別	女
年　齢	17歳
血液型	B型
誕生日	3月3日

メイヤー・ステイシア

声：（山崎和佳奈）

歴史や遺跡が大好き。
興味のあることに没頭する
あまり変人と呼ばれることも。

種　族	人間
性　別	女
年　齢	18歳
血液型	A型
誕生日	5月12日

キャラクター紹介



ロクサーヌ　声：（新山志保）

主人公達を助けてくれる吟遊詩人だが性別から
年齢まで 全てが謎に包まれている。



レミット・マリエーナ

声：（大野まりな）

マリエーナ王国という
小国の第三王女。
少々生意気だが
本当は寂しがり屋。

アイリス・ミール

声：（井上美紀）

優しくて控えめな、
レミットのお付の侍女。



カイル・イシュバーン

声：（磯部弘）

大魔王復活と世界征服を
もくろむ魔族の青年。



ゲームだけにとどまらない！エタメロの世界

Books

■電撃攻略王
「エターナルメロディ公式攻略ガイド」 11月22日 発売予定
全ての疑問に完全対応。恋も冒険もパーフェクトクリア！ 予価980円

■電撃コミックス
「エターナルメロディ・アンソロジー」 12月発売予定 価格未定

■電撃文庫
「エターナルメロディ」 来春発売予定 価格未定

CD

■サイトロン ファンタスティック キャラクターシリーズ
「エターナルメロディ」 好評発売中 定価2,500円
他機種版OPENING & ENDING曲を含む4曲のボーカル曲や
BGMのアレンジバージョンなどファン垂涎の一枚。

■「エターナルメロディ ドラマCD」
12月4日発売予定 定価2,500円
TBSで大評判のラジオドラマの完全版CD! 放送されなかったパートも全て収録。

InterNet

■「エターナルメロディ」の情報がなぁんと
インターネットでも体験できます。
ホームページのアドレスは http://www.mediaworks.co.jp/
どんどんアクセスしてください。

集めたシールの種類で素敵な景品を抽選でお送りします。
右のシールをアンケートはがきに貼ってご応募ください。
RPGシートをお持ちの方は、その上にⒼシールを貼って
シートを完成してご応募ください。(締め切り 平成9年1月31日消印有効)

切り取り線

G



オープニングソング♪

『GLOW OF LOVE』

作詞　谷口正明
作曲／編曲／唄　伊藤真澄

この胸のなか　呼んでいる声
わたしのまだ見ぬわたしよ
ふりあおぐ空　瞳(め)にしみる青
こころの雲をはらって
いまが旅立ちのとき　いそぐ風が
歌をうたっているでしょ
永遠(とわ)の調べを
ふりむかないで　闇のはてまで

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の“PlayStation”にのみ対応しています。海外仕様の“PlayStation”では使用できません。●「解説書」および“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを“PlayStation”本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後“PlayStation”本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●“PlayStation”本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。



SLPS 00584

MEDIAWORKS

(株)メディアワークス 〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館